

joudutaan käyttämään erilaisia taktiikkaa. Tietyt vihollissotilaat luovuttavat hävittäessään aseensa käyttöösi (joko Bazuukaan tai liekkheittimen). Jos kuolet, menetät kaikki 'kerätyt' aseet. Jokaisen tason lopussa näytetään kartta, jossa silloinen sijaintisi näkyy korostuneena. Kun peli on lopussa, kirjoita nimirajameisi tulostauluun siirtymällä ylös tai alas valitaksesi tarvitsemasi kirjat, ja paina sen jälkeen 'tulitusta' valintasi suorittamiseksi.

STATUS JA TULOKSET

Jos pelastat panttivangin, saat ylimääräiset 1000 pistettä ja kaikki aseesi palautuvat 50:een. Jos satut olemaan tankissa, saat ylimääräisen annoksen polttoainetta. Jos tapat panttivangin, sinua rangaistaan 500 pisteen menetyksellä. Kunkin pelin alussa hallussasi on 4 elämää. Saat ylimääräisen elämän jokaisen 15 000 pisteen kohdalla; näiden maksimi määrä on 10.

NEUVOJA JA VIHJEITÄ

- ♦ Yritä pitää tankki hallussasi niin kauan kuin mahdollista.
- ♦ Ole varuillasi taaksesi ilmestyvien sotilaiden suhteen.
- ♦ Toimi ryhmänä 2-pelaajan tilassa.
- ♦ Tutki kunkin tason lopussa suuren vihollisjoukon liikkumismuotoja.
- ♦ Muista kunkin aseiden asettamat rajoitukset.

GUERRILLA WAR

Pelin ohjelmatunnukset, graafinen esitys ja suunnittelu ovat Imagine Software-yhtiön yksinoikeutta eikä niitä saa tuottaa, tallentaa, vuokrata tai julkistaa missään muodossa ilman Imagine Software -yhtiöltä saatua kirjallista lupaa. Yksinoikeudet pidätetään kautta maailman.

TEKIJÄT

Tunnukset ja grafiikka: Sentient Software
Musiiikki: Jonathan Dunn
Tuottaja: D.C. Ward
©1985 SNK ELECTRONICS CORP.
©1988 Imagine Software.

GUERRILLA

=WAR=

COMMODORE



ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH



ITALIANO



SUOMI



GUERRILLA

=WAR=

Dans la jungle d'une île des tropiques les habitants gémissent sous la poigne de fer d'un oppresseur cruel. Routes et rues sont pleines de troupes, la campagne est jonchée de mines-pièges tandis qu'un Tyran exulte du haut de son trône. Mais voilà que sur les plages l'espoir se trouve à portée de la main... Deux fusiliers marins d'élite armés jusqu'aux dents et entraînés à tuer débarquent afin de s'infiltrer dans cette sinistre forteresse pour délivrer la nation de ses chaînes. Vous aussi battez-vous pour la liberté et traversez rivières et marais à la course. Chacun de vos nerfs vibrera lorsque vous serez attaqué de tous les côtés. Frayez-vous un chemin à travers les villes avec votre cœur battant à tout rompre tandis que vague après vague de mercenaires sanguinaires vous assaillent sous un pluie de plombs. Alors que votre sang ne fera qu'un tour et que votre vie ne tiendra qu'à un fil, vous sortirez vainqueur de cette sale guerre et parviendrez à la liberté.

CHARGEMENT

CASSETTE

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran — Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. La Section Un se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "" 8.1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et la Section Un se chargera automatiquement.

COMMANDES

Pour commencer à jouer, sélectionnez le nombre de joueurs 1/2. Le jeu est commandé par levier / levier et clavier / clavier / levier Cheetah 125, ce qui vous permettra de tourner à gauche ou à droite sans utiliser le clavier.

NORMAL — Tourne le corps du joueur en direction du levier
ROTATIF — Il faut 2 touches pour faire tourner le corps.
Le menu final sur l'écran offre les touches disponibles à chaque joueur. Si le levier est choisi, vous gagnez 3 touches de plus par joueur.

JOUEUR 1

TOUCHE COMM. — GRENADE
X — TOURNER GAUCHE
V — TOURNER DROITE

JOUEUR 2

= — GRENADE
< — TOURNER GAUCHE
? — TOURNER DROITE

N.B. — Les touches pour tourner ne servent à rien dans le mode normal. Chaque joueur sur le clavier dispose des touches suivantes:

JOUEUR 1

Q — HAUT
S — BAS
E — GAUCHE
T — DROITE
TOUCHE COMM. — GRENADE
SHIFT GAUCHE — FEU
X — TOURNER GAUCHE
V — TOURNER DROITE

JOUEUR 2

U — HAUT
K — BAS
O — GAUCHE
@ — DROITE
= — GRENADE
↑ — FEU
< — TOURNER GAUCHE
? — TOURNER DROITE
TOUCHE RESTORE — ABANDONNER LE JEU
F1 — PAUSE

DEROULEMENT DU JEU

A chaque niveau des situations ennemies différentes ainsi que la position de tanks et des otages se présentent différemment. Le but du jeu est de vous frayer un chemin jusqu'à l'intérieur du palais au bout du niveau 5 et de le détruire. Au bout de chaque niveau il vous faut éliminer un ennemi de taille à l'aide d'environ 32 coups. Chaque ennemi au bout de chaque niveau sera différent et il vous faudra donc employer des tactiques différentes pour le détruire.

Si vous vous débarrassez de certains soldats ennemis vous récupérerez une arme (un bazooka ou un lance-flammes). Si vous mourez vous perdrez les armes 'ramassées'. Au bout de chaque niveau on vous montrera une carte qui indiquera votre position. A

GUERRILLA

=WAR=

In the jungles of a tropical island people groan beneath the iron rule of a cruel oppressor. Troops fill the street and highways, booby-traps litter the countryside and a Tyrant gloats on his throne of power. But on the beaches hope is at hand ... Two crack marines, armed to the teeth and trained to kill, aim to infiltrate this evil stronghold and free a nation from its chains. Join their fight for freedom as you race through rivers and swamps. Your every nerve tingling as you are attacked from all sides. Battle through the cities and towns with your pulse pounding as wave after wave of bloodthirsty mercenaries assail you in a torrent of lead. With your heart in your mouth and your life on the line win through to victory and freedom in the dirtiest of wars.

LOADING

CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instructions — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64(RETURN), then follow C64 instructions. The game loads in a number of parts. Follow on screen instructions at all times.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards, type LOAD"" 8.1 (RETURN), the introductory screen will appear and the program will then load automatically. The game loads in a number of parts. Follow on screen instructions at all times.

CONTROLS

When starting the game select amount of players 1/2. The game is controlled by joystick / joystick & keyboard / keyboard / Cheetah 125 joystick, which will enable you to rotate left and right without using the keyboard.
NORMAL — Turns the players body in the direction of the joystick.
ROTATE — Requires 2 keys to 'spin' the body around.
The final menu screen shows each player the available keys.
If a joystick is selected you get 3 extra keys for each player.

la fin du jeu, composez vos initiales sur le tableau du "hi score" (le score plus élevé) à l'aide du curseur et en appuyant sur FEU.

STATUT ET SCORE

Si vous libérez un otage vous gagnez un bonus de 1000 points et le nombre de vos armes remonte à 50.
Si vous tuez un otage, vous serez pénalisé et perdrez 500 points.
Vous disposez de 4 vies au début de chaque jeu.
Vous gagnez une vie de plus tous les 15.000 points jusqu'à un maximum de 10.

CONSEILS PRATIQUES

- ♦ Restez aux aguets au cas où des soldats seraient derrière vous.
- ♦ Travaillez en équipe dans le mode à 2 joueurs.
- ♦ Étudiez les mouvements du grand ennemi au bout de chaque niveau.
- ♦ Soyez conscient des limites de chaque type d'arme.

GUERRILLA WAR

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

GÉNÉRIQUE

Programme de Sentient Software
Musique de Jonathan Dunn.
Produit par D.C. Ward.
©1988 SNK ELECTRONICS CORP.
©1988 Imagine Software.

PLAYER 1

COMMO- — GRENADE
DRE KEY
X — ROTATE LEFT
V — ROTATE RIGHT

PLAYER 2

= — GRENADE
< — ROTATE LEFT
? — ROTATE RIGHT

NOTE

Rotate keys are ignored in normal mode.
Each player on keyboard gets the following keys:

PLAYER 1

Q — UP
S — DOWN
E — LEFT
T — RIGHT
COMM KEY — GRENADE
LEFT SHIFT — FIRE
X — ROTATE LEFT
V — ROTATE RIGHT

PLAYER 2

U — UP
K — DOWN
O — LEFT
@ — RIGHT
= — GRENADE
↑ — FIRE
< — ROTATE LEFT
? — ROTATE RIGHT
RESTORE KEY — QUIT GAME
F1 — TOGGLE PAUSE ON/OFF

GAME PLAY

Each level has different enemy patterns and positions of tanks and hostages. The object of the game is to fight your way to the palace at the end of level 5 and destroy it. At the end of each level you must eliminate a large enemy with around 32 shots. Each large enemy at the end of the level is different and each require different tactics to destroy it.

If you dispose of certain enemy soldiers they will drop a weapon for you (a Bazooka or a flame thrower). If you die you will lose any 'collected' weapons. At the end of each level you are shown a map with your current position highlighted. At the end of a game enter your initials onto the high score table by using up or down to choose the letters and then press fire to select.

STATUS AND SCORING

If you rescue a hostage you are awarded a bonus of 1000 points and all your weapons are restored to 50. If you kill a hostage you are penalised 500 points. You begin with 4 lives at the start of each game. A bonus life is awarded every 15,000 points, up to a maximum of 10.

HINTS AND TIPS

- ♦ Keep a look-out for soldiers behind you.
- ♦ Work as a team in the 2-player mode.
- ♦ Study the movement patterns of the large enemy at the end of each level.
- ♦ Be aware of the limitations of each type of weapon.

GUERRILLA WAR

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulties in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS. Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Coding and graphics by Sentient Software
Music by Jonathan Dunn
Produced by D.C. Ward
©1985 SNK ELECTRONICS CORP.
©1988 Imagine Software.

GUERRILLA

=WAR=

Im Dschungel einer tropischen Insel leidet die Bevölkerung unter der grausamen Herrschaft eines unbarmherzigen Diktators. Truppen kontrollieren die Straßen und Autobahnen, die Grenzen sind durch Minenfelder gesichert und der Tyrann fühlt sich auf seinem Thron absolut sicher.

Doch die Hilfe ist schon unterwegs. Zwei furchtlose Söldner, die bis unter die Zähne bewaffnet und zum Kämpfen bis an Ende ausgebildet sind, planen den Sturz des Regimes und die Befreiung des Volkes. Nehmen Sie an diesem Freiheitskampf teil - pirschen Sie sich durch Flüsse und Sümpfe an die feindlichen Truppen heran. Ihre Nerven sind bis zum Zerreißen gespannt, und plötzlich werden Sie von allen Seiten angegriffen. Kämpfen Sie sich mit rasendem Pulsschlag durch Städte und Dörfer gegen die Angriffswellen fanatischer Soldaten voran.

Beweisen Sie Ihren Mut und Ihre Tapferkeit in diesem schmutzigsten aller Kriege um Frieden und Freiheit.

LADENANWEISUNG

KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit dem Aufkleber nach oben in Ihren Commodore Recorder und achten Sie darauf, daß sie bis zum Anfang zurückgespult ist. Überprüfen Sie, ob alle Kabel angeschlossen sind. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Befolgen Sie dann die Bildschirmanweisungen - PRESS PLAY ON TAPE (drücken Sie die PLAY-Taste des Recorders). Das Programm wird automatisch geladen. Beim Commodore 128 geben Sie GO 64 mit anschließendem Return ein. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben. Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen, befolgen Sie bitte die entsprechenden Bildschirmanweisungen.

DISKETTE

Wählen Sie den 64er-Modus. Schalten Sie das Diskettenlaufwerk an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen Sie LOAD "" 8.1, gefolgt von RETURN. Das Titelbild erscheint, während das Programm automatisch in mehreren Teilen geladen wird. Befolgen Sie bitte immer die entsprechenden Bildschirmanweisungen.

STEUERUNG

Beim Starten des Spiels geben Sie bitte die Anzahl der Mitspieler an (1 oder 2). Die Steuerung erfolgt über Joystick, Joystick und Tastatur, nur per Tastatur oder mit einem Cheetah 125 Joystick, bei dem die Links/Rechtsdrehung ohne Tastatur möglich ist.

NORMAL	— Die Drehung des Spielers wird mit dem Joystick gesteuert.
ROTATE	— Durch zwei Tasten wird ein schnelles Herumdrehen der Spielfigur ausgelöst.

Bevor das Spiel beginnt, werden auf dem Bildschirm die Steuerungstasten für jeden Spieler angezeigt.

Bei der Steuerung mittels Joystick werden jedem Spieler drei Tasten zugeordnet:

SPIELER 1

COMM.-Taste	— Handgranate
X	— Linksdrehung
V	— Rechtsdrehung

SPIELER 2

=	— Handgranate
<	— Linksdrehung
?	— Rechtsdrehung

ACHTUNG — Die Tasten zum Drehen der Spielfigur sind nur im Modus 'ROTATE' aktiv.

TASTATUR

Zur Steuerung per Tastatur sind folgende Tasten vorgesehen:

SPIELER 1

Q	— Nach oben
S	— Nach unten
E	— Links
T	— Rechts
COMM.-Taste	— Handgranate
Linke SHIFT-Taste	— Schießen
X	— Linksdrehung
V	— Rechtsdrehung

SPIELER 2

U	— Nach oben
K	— Nach unten
O	— Links
@	— Rechts
=	— Handgranate
↑	— Schießen
<	— Linksdrehung
?	— Rechtsdrehung

Mit der RESTORE-Taste beenden Sie das Spiel, "F1" schaltet die Pause ein und aus.

DAS SPIEL

In jeder Spielstufe gibt es unterschiedliche Gegner, und die Positionen von Treibstofflagern und Gefangenen wechseln. Ziel des Spieles ist, bis zum Palast am Ende der fünften Spielstufe zu gelangen und diesen zu zerstören. Zum Abschluß jeder Spielstufe wartet ein besonders starker Gegner auf Sie, den Sie durch etwa 32 Treffer vernichten können. Diese Gegner unterscheiden sich je nach Spielstufe, und Sie

müssen Ihre Taktik bei jedem ändern.

Wenn Sie feindliche Soldaten stellen, übergeben diese ihre Waffen an Sie (eine Bazooka oder einen Flammenwerfer). Falls Ihre Spielfigur getötet wird, gehen mit ihr alle erbeuteten Waffen verloren. Nach Abschluß einer Spielstufe wird eine Landkarte mit Ihrer derzeitigen Position eingeblendet. Wenn am Ende des Spiels Ihre Punktzahl ausreicht, können Sie Ihre Initialen in die Tabelle der besten Ergebnisse eintragen. Dabei wählen Sie den Buchstaben mit Hoch/Runter aus, und übernehmen ihn mit der Schuß-Taste.

PUNKTEWERTUNG UND ZUSATZLEBEN

Für das Befreien eines Gefangenen erhalten Sie einen Bonus von 1000 Punkten und Ihre Bewaffnung wird wieder auf den Wert 50 gesetzt. Falls Sie einen Gefangenen töten, werden Ihnen zur Strafe 500 Punkte abgebzogen.

Zu Beginn des Spieles haben Sie vier Leben. Zusatzleben erhalten Sie nach jeweils 15.000 Punkten, wobei die Zahl der Leben auf maximal 10 beschränkt ist.

TIPS UND TRICKS

- ♦ Achten Sie auf Gegner, die sich von Hinten anschleichen.
- ♦ Arbeiten Sie mit Ihrem Mitspieler zusammen.
- ♦ Beobachten Sie die Bewegungen der starken Gegner am Ende der Spielstufen.
- ♦ Denken Sie an die Beschränkungen der unterschiedlichen Waffen.

GUERRILLA WAR

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Imagine Software und dürfen ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Imagine Software nicht kopiert, vermietet oder gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNG

Programmierung und grafische Gestaltung durch Sentient Software

Musik von Jonathan Dunn

Produziert von D.C. Ward

Deutsche Bearbeitung durch AGC — Gunnar Binder

©1985 SNK ELECTRONICS CORP.

©1988 Imagine Software

GUERRILLA

=WAR=

Nelle gingle di un'isola tropicale la popolazione è sottoposta a regime di ferro di un oppressore crudele. Le straducole e le strade principali sono gremite di tuppe, trappole esplosive sono sparpagliate ovunque, ed un Tiranno si gongola nel suo trono di potere. Ma sulle spiagge c'è un segno di speranza... Due tra i migliori marine disponibili, armati fino ai denti ed addestrati ad uccidere, vogliono infiltrare questa roccaforte malvagia nell'intento di liberare la nazione dalle sue catene. Unitevi alla loro battaglia mentre avanzate velocemente lungo i fiumi e le paludi. Tutti i nervi del vostro corpo sono in sussulto mentre venite attaccati da tutte le parti. Avanzate combattendo tra città e paesi con il cuore che martella, mentre ordita dopo ordita di mercenari assetati di sangue vi assalgono in una tempesta di proiettili. Con il cuore in gola, e la vita sul filo del rasoio correte verso la vittoria e la libertà nella più disgustosa delle guerre.

CARICAMENTO

CASSETTA

Inserire la cassetta nel vostro registratore Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto ed assicuratevi che il nastro sia riavvolto all'inizio. Assicuratevi che tutti i cavi siano ben collegati. Premete il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP contemporaneamente. Seguite le istruzioni che compaiono sullo schermo — PREMERE PLAY SUL REGISTRATORE. Avrete così caricato automaticamente la Sezione 1. Per il caricamento del C128 scrivete GO 64(RETURN), poi seguite le istruzioni del C64.

DISCO

Selezionate il modo 64. Accendete il disk drive, inserite il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivete LOAD"" 8.1(RETURN); comparirà così lo schermo di introduzione e la sezione 1 caricherà automaticamente.

CONTROLLI

Quando iniziate il gioco selezionate il numero di giocatori 1/2. Il gioco è controllato dal joystick / joystick / tastiera / joystick Cheetah 125, che vi permetterà di ruotare a

GUERRILLA

=WAR=

Trooppisen saaren viidakon keskellä asuu kansa, joka on julman hallitsijan rautionen hallinnassa kahlehtimassa. Hallitsijan sotajoukot partioivat kaduilla ja valiteteillä; salapommeja on kätetty sinne sun tänne. Tyranni itse nautiskelee vallastaan heikunallisesti. Toivoo alkaa kuitenkin levitä merenrannalta, josta käsin kaksi hampaisiin saakka aseistautunutta ja tappamaan koulutettua, uhraroikeaa menostilasta aikoo edetä valtaa pitävän tyrannin päämajaan ja vapauttaa painostetun kansan kahleista. Luty heidän joukkoonsa taistelemaan vapauden puolesta. Se tietää sitä, että joudut vaeltamaan jokien ja soiden halki hermot tuikalla, koska on mahdollonta arvata, milloin ja missä viholliset tulevat hyökkäämään kimpuusi. Tiesi johtaa halki kaupunkien, joissa palkatut verenhimoiset sotilaat ahdistelevat jatkuvasti pitään verenkiertosi nopeana.

Sydän kurkussa ja elämä hiuskarvan varassa päämääränäsi on saavuttaa voitto ja vapaus sodassa, jonka pelissä ei tunneta sääntöjä.

LATAUS

KASETTI

Aseta kasetti Commodore-nauhuriin niin, että se puoli kasettia, jolla on painettua tekstiä, on ylöspäin ja varmista, että se on kelattu alkuun. Varmista, että kaikki johdot on kytketty oikein. Näppää samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraa näytön antamia ohjeita - PAINA ALAS NAUHURIIN NÄPPÄIN "PLAY". Ohjelma latautuu tätiliön automaattisesti. C128:n ollessa kysymyksessä lataustyyppinä on GO 64 (RETURN). Seuraa sen jälkeen C64:n ohjeita. Peli latautuu useampana eri osana. Seuraa koko ajan näytön antamia ohjeita.

LEVY

Valitse 64-tila. Kytke levyasema, aseta ohjelma levyasemaan niin että sen otsikko on ylöspäin ja kirjoita LOAD"" 8.1 (RETURN). Johdantonäyttö ilmestyy näyttöruutuun, ja ohjelma latautuu tätiliön automaattisesti. Peli latautuu useampana eri osana. Seuraa koko ajan näyttöruudun antamia ohjeita.

OHJAIMET

Kun aloitat pelin, valitse pelaajien lukumäärä 1/2. Peliä ohjataan joystickin /

sinistra e a destra senza dover usare la tastiera

NORMALE — Fa ruotare il corpo dei giocatori nella direzione del joystick.

DI ROTAZIONE — Necessita 2 tasti per "far ruotare" il corpo

Lo schermo del menu finale mostra ad ogni giocatore i tasti disponibili. Se viene selezionato un joystick, avrete a disposizione altri 3 tasti.

GIOCATORE 1

TASTO COMM.	— GRANATA
X	— RUOTATE A SINISTRA
V	— RUOTATE A DESTRA

GIOCATORE 2

=	— GRANATA
<	— RUOTATE A SINISTRA
?	— RUOTATE A DESTRA

NOTA — I tasti di rotazione non vengono presi in considerazione nella modalità "normale".

GIOCATORE 1

Q	— SU
S	— GIÙ
E	— SINISTRA
T	— DESTRA
TASTO COMM.	— GRANATA
SHIFT SINISTRA	— TIRO
X	— RUOTATE A SINISTRA
V	— RUOTATE A DESTRA

GIOCATORE 2

U	— SU
S	— GIÙ
K	— SINISTRA
@	— DESTRA
=	— GRANATA
↑	— TIRO
<	— RUOTATE A SINISTRA
?	— RUOTATE A DESTRA
TASTO "RESTORE"	— ABBANDONARE IL GIOCO
F1	— PAUSA

COME SI GIOCA

Ogni livello ha diversi schemi e posizioni di carri armati e di ostaggi. Lo scopo del gioco è di combattere lungo il percorso che porta al palazzo alla fine del livello 5 e di distruggerlo. Alla fine di ogni livello dovete eliminare un vasto numero di nemici con circa 32 colpi. Ogni nemico grande alla fine del livello è diverso e dovranno essere utilizzate tecniche diverse per distruggerlo.

Se vi sbarazzate di certi soldati nemici, essi faranno cadere un'arma per voi (un

joystickin & näppäinten / näppäinten / Cheetah 125 joystickin avulla, jota käyttämällä voit liikkua vasemmalle ja oikealle tarvitsematta näppäimiä.

NORMAALI	— Kääntää pelaajat kohti joystickin ohjaamaa suuntaa.
PYÖRÄHDYS	— 2 näppäimen avulla voidaan suorittaa ympäripyörähdyksiä.

Viimeinen valikko näyttää kunkin pelaajan käytössä olevat näppäimet. Jos valitaan käytettäväksi joystick, kukin pelaaja saa 3 ylimääräistä näppäintä käyttöönsä.

PELAAJA 1

COMM. NÄPPÄIN	— KRANAATTI
X	— PYÖRÄHDYS VASEMMALLE
V	— PYÖRÄHDYS OIKEALLE

PELAAJA 2

=	— KRANAATTI
<	— PYÖRÄHDYS VASEMMALLE
?	— PYÖRÄHDYS OIKEALLE

HUOM.

Pyörähdysnäppäimet eivät toimi normaalissa tilassa.

Kullakin pelaajalla on näppäimiä käytettäessä käytössään seuraavat näppäimet:

PELAAJA 1

Q	— YLÖS
S	— ALAS
E	— VASEMMALLE
T	— OIKEALLE
COMM. NÄPPÄIN	— KRANAATTI
VASEN LUKITUS	— TULIUS
X	— PYÖRÄHDYS VASEMMALLE
V	— PYÖRÄHDYS OIKEALLE

PELAAJA 2

U	— YLÖS
K	— ALAS
O	— VASEMMALLE
@	— OIKEALLE
=	— KRANAATTI
↑	— TULIUS
<	— PYÖRÄHDYS VASEMMALLE
?	— PYÖRÄHDYS OIKEALLE

PALAUTUS

(RESTORE)	— KESKEYTÄ PELI
F1	— TAUKO PÄÄLLE/PÄÄLTÄ

PELIN KULKU

Jokaisella tasolla on erilaiset viholliskuviot sekä erilaiset tankkien asemat ja ponnitvankiaselmat. Pelin päämääränä on tarkoitus päästä taistelemalla tason 5 lopussa palatsiin, joka on sitten tarkoitus tuhota. Jokaisen tason lopussa joudut eliminoimaan suuren vihollisjoukon suunnilleen 32 laukaussella. Kunkin suurin vihollisjoukko tason lopussa on erilainen, ja kunkin vihollisjoukon tuhoamiseen

bazooka o un lanciapiamme). Se venite uccisi perderete qualunque arma che avete collezionato. Alla fine di ogni livello vi viene mostrata una mappa con la vostra posizione attuale messa in risalto. Alla fine di ogni gioco scrivete le vostre iniziali sulla tabella del punteggio più alto usando i tasti di su e giù per scegliere le lettere e poi premete il pulsante di tiro per selezionarle.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Se liberate un ostaggio vi saranno assegnati 1000 punti in premio e tutte le vostre armi saranno ristabilite a 50. Se uccidete un ostaggio sarete penalizzati di 500 punti. All'inizio del gioco avrete 4 vite a disposizione. Una vita in più viene assegnata ogni 15.000 punti, fino a un massimo di 10.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- ♦ Tenete ben d'occhio i soldati che sono dietro di voi.
- ♦ Giocate come una squadra nella modalità per due giocatori.
- ♦ Studiate gli schemi del movimento del nemico grande alla fine di ogni livello.
- ♦ Fate attenzione alle restrizioni di ogni tipo di arma.

GUERRILLA WAR

Il codice del programma, la rappresentazione grafica e i disegni sono copyright di Imagine Software e non possono essere riprodotti, tenuti, dati in prestito o divulgati in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Imagine Software. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

Programma e grafici di Sentient Software

Musica di Jonathan Dunn

Prodotto da D. C. Ward.

©1988 SNK ELECTRONICS CORP.

©1988 Imagine Software.